Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7088-7096
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Permainan Tradisional Kola-Kola Tematik untuk Penguatan Karakter Anak Usia dini

Hajeni Hajeni[1]✉, Rahmatia Rahmatia[2], Rapika Syam[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia(1,2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

Abstrak
Perkembangan teknologi di era 4.0 turut memberikan dampak terhadap melemahnya pengetahuan dan kecintaan masyarakat tentang permainan tradisional. Muncul berbagai macam permainan modern seperti video game dan virtual game yang tanpa disadari menimbulkan efek negatif baik dari segi fisik maupun psikis. Penelitian ini memiliki urgensi dalam modifikasi permainan tradisional Kola-Kola Tematik menjadi menarik dan memiliki dampak terhadap penanaman dan penguatan nilai karakter anak usia dini, sekaligus untuk melestarikan kearifan budaya lokal. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan keefektifan media permainan tradisional Kola-Kola Tematik untuk penguatan karakter anak usia dini sebagai upaya melestarikan kebudayaan lokal. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif Adapun hasil dari penelitian ini yaitu tersedianya produk hasil pengembangan media permainan tradisional kola-kola tematik, hasil Uji validitas ahli materi dan ahli media berada pada kategori layak untuk diterapkan, dan tingkat kefektifan media berdasarkan hasil uji validitas adalah 83,33% pada kategori layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional kola-kola tematik dapat menguatkan karakter anak usia dini.
Kata kunci: *penguatan nilai karakter; permainan tradisional kola-kola tematik; anak usia dini*

Abstract
The development of technology in the 4.0 era has also had an impact on the weakening of people's knowledge and love of traditional games. There are various kinds of modern games such as video games and virtual games that unwittingly cause negative effects both in terms of physical and psychological. This research has urgency in modifying the traditional game Kola-Kola Thematic to be interesting and have an impact on planting and strengthening the character values of early childhood, as well as to preserve local cultural wisdom. The purpose of the research is to determine the level of validity and effectiveness of the Kola-Kola Thematic traditional game media for strengthening the character of early childhood as an effort to preserve local culture. The results of this study are the availability of products resulting from the development of thematic kola-kola traditional game media, the results of the validity test of material experts and media experts are in the category worthy of application, and the level of media effectiveness based on the results of the validity test is 83.33% in the feasible category, so it can be concluded that thematic kola-kola traditional game media can strengthen the character of early childhood.
Keywords: *strengthening character values; traditional thematic kola-kola game; early childhood*

Copyright (c) 2023 Hajeni Hajeni, et al.

✉ Corresponding author : Hajeni Hajeni
Email Address : hajeni@umpalopo.ac.id (alamat koresponden)
Received 27 October 2023, Accepted 23 December 2023, Published 23 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

Pendahuluan

Pelestarian kebudayaan Indonesia merupakan tanggung jawab bersama karena kebudayaan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pelastarian budaya berperan untuk meneguhkan jati diri bangsa (Prastiwi, 2018). Berbagai upaya dilakukan agar Indonesia tidak kehilangan jati dirinya, upaya-upaya tersebut diantaranya melakukan pergelaran seni, berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerah, memasukkan pelajaran budaya lokal ke dalam kurikulum, hingga memperkenalkan permainan-permainan tradisional dalam pembelajaran. Memperkenalkan permainan tradisional merupakan edukasi yang dapat membantu ketercapaian pembelajaran (Wachid & Majid, 2019) serta untuk melatih kemampuan motorik, emosi serta penguatan karakter peserta didik (Sulistyaningtyas, 2019). Membentuk karakter peserta didik diakui oleh para pendidik tidaklah mudah, membutuhkan strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik. Pada penelitian artikel yang dilakukan oleh Rawana dkk dalam (Agusti et al., 2018) mengatakan bahwa guru harus kreatif dalam mencari strategi dan metode tertentu agar nilai-nilai karakter dapat ditransfer kepada peserta didik melalui materi pembelajaran.

Pembelajaran sekaligus yang dapat menguatkan karakter peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan tradisional. (Syafril, 2021) dalam hasil penelitian artikelnya mengungkapkan bahwa sebenarnya Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang bisa dimainkan di rumah bersama anggota keluarga. Terdapat sekitar 2500 permainan tradisional di Indonesia. Namun berdasarkan data, terdapat sekitar 40% permainan tradisional Indonesia yang telah punah dan sekitar 65% anak-anak Indonesia sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional. Diakui bahwa permainan tradisional kurang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran di kelas sebagai salah satu cara memperkuat karakter anak (Jiwandono & Hakim, 2020), lagu dan permainan tradisional anak-anak sebagai sistem pengetahuan anak terancam punah (Sulistyaningtyas, 2019).

Akibatnya, nilai-nilai dalam pendidikan karakter kurang tercapai. Seperti anak kurang berinteraksi dengan teman sebayanya, anak bergantung dengan kedua orang tua, serta anti sosial (Junaedah et al., 2020). Padahal, permainan tradisional dapat membantu siswa mengurangi rasa cemas dan malu dalam berinteraksi. Selain itu, mengajarkan anak keterampilan sosial, kemampuan beradaptasi, kemampuan berinteraksi hingga mempersiapkan mereka bergaul dengan teman sebayanya di kehidupan nyata (Suhra et al., 2020). Studi tersebut menemukan bahwa permainan membantu siswa untuk merasakan bahasa tanpa ancaman apa pun dan mengakomodasi siswa pemalu untuk mengekspresikan perasaan mereka (Prastiwi, 2018).

Salah satu permainan tradisional yang menarik untuk pembelajaran peserta didik adalah *Kola-kola*. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang mirip dengan permainan tradisional engklek (dalam bahasa jawa), namun bentuk yang berbeda. Pada umumnya permainan Kola-kola merupakan permainan yang dilakukan dengan membuat garis di atas bidang datar membentuk kotak sebanyak 8, dengan masing-masing 4 kotak bagian kanan dan kiri sehingga membentuk bangun datar persegi Panjang horizontal, yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Permainan tradisional ini telah dikenal banyak orang namun seiring berjalannya waktu dan semakin canggihnya teknologi popularitas permainan ini mulai berkurang. Permainan Kola-kola mengandung unsur-unsur budaya dan nilai kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian (Suryawan, 2020). Pada awal observasi peneliti melihat para siswa begitu antusias mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media yang berbeda dari media pada umumnya. Seperti permainan congklak, gobak sodor, pathilan, dakon, dan sebagainya. Mengingat pentingnya mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui permanan tradisional sejak dini kepada peserta didik, TK Aisyiya Peta senantiasa melaksanakan pengajaran di kelas dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media ajar.

Tujuan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran karena selain mengandung unsur budaya juga menanamkan pada diri peserta didik pendidikan karakter.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

Karakter merupakan sikap atau kepribadian yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan baik keluarga, masyarakat dan pendididikan (Pamungkas et al., 2021). Implementasi Pendidikan yang mengacu pada Kurikulum Merdeka menyempurnakan penanaman Pendidikan karakter siswa dengan profil pelajar Pancasila, yang terdiri dari enam dimensi yakni beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (Susilowati, 2022). Mengacu pada hal di atas, penting untuk melakukan pengembangan media ajar yang menanamkan karakter sejak usia dini sebagai upaya melestarikan kearifan budaya lokal. Salah satu media permainan tradisional yang ingin peneliti kembangkan adalah permainan tradisional kola-kola tematik. Media ini terbukti membantu para pendidik dalam pengajaran sebagai upaya menanamkan pendidikan karakter sejak usia dini. Kebersamaan, kekompakan, dan kolaborasi antar siswa dalam permainan tradisional kola-kola merupakan wujud dari karakter ramah tamah (Pratiwi & Masfuah, 2019), merangsang kemampuan sosial anak (Abdiana & Suryana, 2022), membuat anak senang, melatih gerak kasar, dan terampil (Hasibuan & Jannah Miftakhul, 2018).

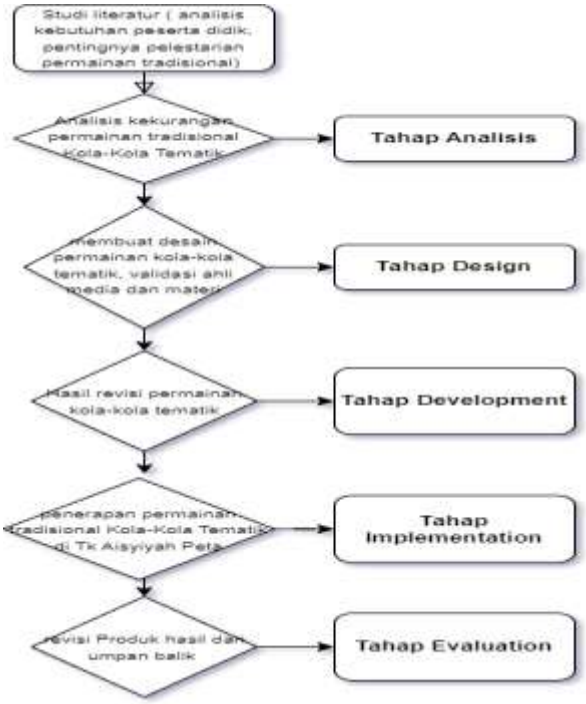
Dari hasil penelitian, penulis telah mengembangkan prototipe media pembelajaran berbasis budaya lokal permainan tradisional kola-kola tematik untuk penguatan karakter anak usia dini, mengetahui tingkat validitas dan keefektifan media permainan tradisional kola-kola tematik untuk penguatan karakter anak usia dini sebagai upaya melestarikan kebudayaan lokal. Penulis berharap dapat memberikan masukan dan dijadikan panduan terhadap satuan pendidikan dalam mengembangkan dan memaksimalkan media permainan tradisional kola-kola.

Metodologi

Jenis penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Recearh and Development). Meotode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasion, Evaluation). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa media permainan tradisional kola-kola tematik yang dirancang menggunakan *software Corel Draw* dan dicetak menggunakan *banner,* dengan desain gambar dan tema pembelajaran untuk memperkuat karakter anak usia dini. Sumber data dalam penelitian ini yaitu 1 orang Kepala Sekolah, 4 orang Guru TK Aisyiyah Peta dan 20 Siswa TK Aisyiyah Peta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket uji validitas dan uji keefektifan produk serta dokumentasi. Angket disebarkan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dalam hal ini adalah guru. Adapun Instrumen ahli Media meliputi aspek Desain dan komunikasi verbal. Aspek desain terdiri atas beberapa indikator yaitu: 1) Ukuran Media; 2) Kefektifan dalam penggunaan; 3) Fleksibilitas; 4) Kemenarikan Media. Sedangkan aspek Komunikasi Verbal terdiri atas: 1) Komunikatif /Bahasa Mudah dipahami; 2) Kreatif dan Inovatif; 3) Pemilihan Jenis Huruf; 4) Kesesuaian Gambar yang mendukung materi. Sedangkan instrument ahli materi terdiri atas 13 butir pertanyaan yang terdiri atas: 1) Kesesuain materi dengan kompetensi dasar; 2) Kesesuaian materi dengan indikator; 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; 4) Interaktifitas siswa dengan media; 5) Penumbuhan motivasi belajar; 6) Aktualitas materi yang disajikan; 7) Kecukupan jumlah kosakata; 8) Kelengkapan cakupan kosakata; 9) Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi; 10) Kemudahan pembelajaran untuk dipahami; 11) Bahasa kosakata yang mudah dipahami; 12) Kejelasan petunjuk belajar; dan 13) Ketepatan penggunaan kosakata. Adapun tahapan Penelitian ini dapat dilihat pada **gambar 1**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538



Gambar 1. Alur Penelitian

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil uji produk dianalisis untuk mendapatkan persentase kelayakan media permainan tradisional Kola-Kola Tematik dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} x\ 100\%$$

Keterangan: *P*= Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan produk dikembangkan dalam penelitian ini digolongkan dalam empat kriteria kelayakan sebagaimana pada **tabel 1**.

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan

No	Skor dalam persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	0%-25%	Tidak layak
2	26%-50%	Kurang layak
3	51%-75%	Cukup Layak
4	76%-100%	Layak

Hasil dan Pembahasan

Prototype permainan tradisional Kola-Kola Tematik yang dikembangkan berbeda dari permainan Kola-Kola pada umumnya. Permainan Kola-kola pada umumnya dilakukan dengan membuat garis berbentuk 8 kotak di atas permukaan tanah atau lantai, cara memainkan permainan ini sangat mudah karena hanya menyelesaikan lompatan kotak secara berurutan, desainnya kurang menarik karena hanya berisi garis berbentuk kotak, dan hanya melatih kemampuan motoric kasar pada anak.

Berbeda dengan permainan tradisional Kola-Kola Tematik ini karena selain melatih kemampuan motoric, kognitif, juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Karakter yang dimaksud yaitu: karakter jujur, sopan, disiplin, peduli, mandiri, percaya diri, kreatif dan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

kepemimpinan. Selain itu, desain permainan tradisional Kola-Kola Tematik lebih menarik karena terdapat gambar karakter yang berbeda dari setiap kotak. Kemudian, penggunaannya fleksibel karena dapat dijadikan permainan outdoor dan indoor. Setiap kotak yang menggambarkan karakter yang memiliki misi sebagai upaya menumbuhkan karakter peserta didik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada **gambar 2** dan **gambar 3**.

Gambar 2. Permainan Tradisional Kola-Kola pada Umumnya

Gambar 2. Permainan Tradisional Kola-Kola Tematik

Hasil penelitian pengembangan media berbasis budaya lokal permainan tradisional kola-kola tematik untuk penguatan karakter anak dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian	Kriteria
1	Desain	Ukuran Media	4	Layak
			5	Sangat
		Kefektifan dalam penggunaan		Layak
			5	Sangat
		Fleksibilitas (Mudah Digunakan		Layak
			5	Sangat
		Kemenarikan Media		Layak
2	Komunikasi Visual	Komunikatif (Bahasa Mudah dipahami	4	Layak
			5	Sangat
		Kreatif dan Inovatif		Layak
			5	Sangat
		Pemilihan Jenis Huruf		Layak
			5	Sangat
		Kesesuaian Gambar yang mendukung materi		Layak
	Jumlah Skor		32	
	Rerata Skor		**4**	**Layak**

Berdasarkan **tabel 2** ditemukan bahwa untuk hasil validasi ahli media permainan tradisional kola-kola tematik mendapatkan rerata skor 4 dengan kriteria Layak, sehingga media ini dapat diterapkan tanpa revisi.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

Berdasarkan **tabel 3** ditemukan bahwa untuk hasil validasi ahli materi permainan tradisional kola-kola tematik mendapatkan rerata skor 4,6 dengan kriteria Layak, sehingga media ini dapat diterapkan tanpa revisi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kefektifan permainan ini, dilakukan uji produk pada Siswa TK Aisyiyah Peta sebanyak 20 orang. Untuk hasil uji produk dilakukan dengan memberikan angket kepada 4 Responden yaitu Kepala Sekolah dan Guru TK Aisyiyah Peta yang terdiri atas 6 Butir pertanyaan. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Kesesuain materi dengan kompetensi dasar	5	Layak
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
4	Interaktifitas siswa dengan media	5	Sangat Layak
5	Penumbuhan motivasi belajar	4	Layak
6	Aktualitas materi yang disajikan	4	Layak
7	Kecukupan jumlah kosakata	4	Sangat Layak
8	Kelengkapan cakupan kosakata	4	Sangat Layak
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	4	Sangat Layak
10	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5	Sangat Layak
11	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	5	Sangat Layak
12	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat Layak
13	Ketepatan penggunaan kosakata	5	Sangat Layak
	Jumlah Skor	**60**	
	Rerata Skor	**4,6**	**Layak**

Tabel 4. Tabel hasil uji efektivitas produk

No	Responden	Jumlah Skor Penilaian	Persentase (%)
1	R1	4	66,67
2	R2	5	83,33
3	R3	5	83,33
4	R4	6	100
	Rata-Rata (%)		**83,33**

Berdasarkan **tabel 4** ditemukan bahwa rata-rata (%) hasil uji produk permainan tradisional kola-kola tematik dari 4 Responden sebesar **83,33%** berada pada kategori 76%-100% Kriteria **Layak.**

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Kola-Kola Tematik yang telah dikembangkan layak untuk diterapkan pada pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan dan menguatkan karakter anak usia dini. Memberikan gambaran nyata tentang nilai-nilai pendidikan karakter generasi muda yang akan menjadi generasi penerus bangsa (Sitio et al., 2021). Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian artikel oleh (Munawaroh, 2017) bahwa model pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional Kola-kola dapat menstimulasi aspek perkembangan peserta didik. Mengajarkan sikap saling menghargai, sportif, kerjasama, kesetaraan serta membentuk karakter kejujuran (Syamsurrijal, 2020). Selain itu, dalam permainan ini pemain tidak diperkenankan menyentuh garis dan apabila dia menyentunya, dia dengan jujur mengakui dan harus berhenti dari permainan (Hidayati, 2020).

Pemain boleh berpegangan kuat-kuat untuk menopang tubuhnya sambil membungkuk untuk mengambil gada menumbuhkan karakter disiplin dan kerja keras (Sitio

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

et al., 2021), karakter disiplin terbentuk dengan anak menyetujui peraturan yang dibuat bersama (Halimatus Sadiah et al., 2020). Media pembelajaran tradisional Kola-Kola dalam meningkatkan karakter anak usia dini, meliputi toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, demokrasi, menghargai prestasi, ramah/komunikatif, cinta damai, peduli sosial dan tanggung jawab/kepemimpinan (Pujiati et al., 2020).

Umumnya, peserta didik sulit untuk melakukan kerjasama, tidak peduli dengan temannya ketika meminta bantuan, namun setelah menerapkan permainan ini peserta didik dinilai lebih dewasa hal ini terlihat dari karakter peduli mereka terbangun dengan anak sudah saling melakukan kerja sama, sudah mampu membantu teman yang meminta bantuan (Fajrin, 2018) , anak-anak dan orang dewasa bisa belajar bekerja sama, berbagi, peduli dan menghargai peran masing-masing dalam permainan (Herman & Bachtiar, 2018)

Permainan tradisiona Kola-kola dipercaya memiliki kata asli 'zondag mandag' yang berasal dari Belanda dipercaya dibawa oleh zaman kolonial yang mana permainan tersebut menjadi permanan yang menyenangkan. Nilai-nilai permainan ini dapat merujuk pada perkembangan karakter dan sikap perilaku mandiri yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan penjelajahan (Susilo, Hariadi, Salliyanti, 2018)

Selain membantu mengembangkan karakter peserta didik, permainan tradisional tersebut melatih kemampuan kognitif anak usia dini sebagaimana yang dikemukakan dalam penelitian artikel (Pertiwi et al., 2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional Kola-Kola terhadap kemampuan kognitif peserta didik karena mereka dapat mengenal huruf, warna, serta bilangan. Konsep pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional Kola-kola menjadi kunci pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini (Nur Laila & Nurhayati, 2019). Melatih kemampuan motoric kasar karena dalam permainan ini kemampuan fisik anak terlatih dengan melompat-lompat dengan satu kaki (Indriyani et al., 2021), menjaga keseimbangan tubuh, kekuatan serta kelincahan (Darmawati & Widyasari, 2022) , menjadi alternatif yang menyenangkan untuk mendorong gerakan fisik dan mengurangi tingkat kecanduan teknologi (Dewi & Mailasari, 2020). Permainan ini tidak hanya menstimulus 1 aspek perkembangan namun dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa, sosial, emosional, kognitif dan fisik motorik (Munawaroh, 2017).

Gerakan dasar seperti melompat, melempar, mengayun, membungkuk, dan memutar. Permainan zondag mandaag/ Kola-kola lebih cocok untuk anak usia dini, mengingat permainan ini dimainkan dengan kelompok kecil dan resiko kecelakaan yang terjadi sangat kecil, pengawasannya sederhana dan dapat dilakukan dengan orang yang lebih tua (Pujiati et al., 2020). Aktivitas keikutsertaan anak dalam permainan tersebut memberi dampak yang berarti terhadap pembentukan karakter anak (Kristanto & Wibowo, 2023).

Simpulan

Pemanfaatan media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional Kola-Kola tematik dinilai Layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media permainan tradisional Kola-Kola memperoleh skor 4 dengan kriteria Layak. Sedangkan pada hasil validasi ahli materi rerata skor memperoleh 4,6 dengan kriteria Layak. Kemudian, dilakukan uji produk dengan memberikan angket yang terdiri 6 butir pertanyaan kepada 4 orang responden diperoleh skor sebesar **83,33**% berada pada kategori 76%-100% dengan kriteria Layak. Permainan tradisonal Kola-kola tematik dapat mengembangkan karakter anak usia dini seperti karakter sopan, jujur, peduli, percaya diri, disiplin, mandiri, kreatif, dan kepemimpinan. Selain menumbuhkan karakter permainan tradisional tersebut juga melatih kemampuan motorik, kognitif serta keterampilan peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi yang telah

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

memberikan dana penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. adapun nomor kontrak penelitian yakni 185/E5/PG.02.00.PL/2023.

Daftar Pustaka

Abdiana, I., & Suryana, D. (2022). Implementation of traditional Engklek games on social abilities of early children. *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 436–439. https://www.allmultidisciplinaryjournal.com/uploads/archives/6260F4395680B1650521145.pdf

Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). The Implantation Of Character Values Toward Students Through Congkak Game. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *35*, 133–141. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/13947

Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6827–6836. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487

Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *8*(2), 220–235. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/8796

Fajrin, O. A. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *18*(1), 75. https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000

Halimatus Sadiah, Rosmala Dewi, & Evi Eviyanti. (2020). Model of Java Traditional Games in Forming Social Character of Early Age in TK Perwanis Medan. *Britain International of Humanities and Social Sciences (BIoHS) Journal*, *2*(2), 450–462. https://doi.org/10.33258/biohs.v2i2.243

Hasibuan, R., & Jannah Miftakhul. (2018). Traditional Game ' Engklek ' and Young Children ' s Gross Motor Ability. *Atlantis Press*, *169*(Icece 2017), 237–239. https://www.atlantis-press.com/proceedings/icece-17/25889779

Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Badan Penerbit UNM.

Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 81. https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475

Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 349. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164

Jiwandono, I. S., & Hakim, M. (2020). The Implementation of the Movement for Strengthening Character Education in Primary Schools Through Lombok Traditional Games at SDN 44 Mataram. Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019), *465*(Access 2019), 246–249. https://www.atlantis-press.com/proceedings/access-19/125943799

Junaedah, J., Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, *13*(10), 88. https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88

Kristanto, W., & Wibowo, H. (2023). Use of Engklek in Character Education: Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Learning*, *30*(2), 53–72. https://doi.org/10.18848/2327-7939/CGP/v30i02/53-72

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 86. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19

Nur Laila, & Nurhayati. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5538

Tradisional Engklek Pada Kelompok a Di Ra Hidayatul Mubtadiin Sipring Pagelaran-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, *1*(1), 20–27. https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v1i1.349

Pamungkas, J., Suyuti, S. A., & Rohman, A. (2021). Character value that formed through learning the art of playing GACIL in early childhood. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *16*(4), 1503–1516. https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6004

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(2), 86–100. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883

Prastiwi, A. D. (2018). Developing Traditional Games for Teaching Speaking in Junior High. *IJET*, *1*, 381–392. https://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJET/article/view/113

Pratiwi, I., & Masfuah, S. (2019). *Improving Friendly Character through Traditional Game of the Engklek at Thematic Learning*. *February 2018*. https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2283943

Pujiati, S., Kurniawati, Y., & Kustiono, K. (2020). The Effectiveness of Zondag Mandaag's Game on the Improvement of Basic Movement and Early Childhood Character. *Journal of Primary Education*, *9*(5), 493–500. https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43056

Sitio, Y. A., Usodo, B., & Riyadi. (2021). The Value of Character Education in Engklek Games at Primary School. *Proceedings of the 5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)*, *534*(534), 133–141. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210226.058

Suhra, S., Djubaedi, D., & Mail, A. A. B. H. (2020). the Contribution of Bugis' Traditional Games in Strengthening Students' Character Education At Madrasa. *Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(2), 233–244. https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.9753

Sulistyaningtyas, R. E. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. Proceedings of the 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018), *326*(Iccie 2018), 431–435. https://www.atlantis-press.com/proceedings/iccie-18/125910410

Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, *2*(2), 1–10. https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/genta/article/view/432

Susilo, Hariadi, Salliyanti, B. (2018). Cooperative Values of Indonesia Folk Games; Effort in the Nation Character Building. *International Journal of Research and Review*, *5*(October), 291–299. https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.5_Issue.10_Oct2018/Abstract_IJRR0037.html

Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, *1*(1), 115–132. https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85

Syafril, E. P. E. (2021). Traditional Games as Fun Media in Strengthening Multiple Intelligences During Learning at Home in the Corona Pandemic. *Jurnal Pendidikan Tinggi Eurasian*, *3*, 12–22. https://londonic.uk/js/index.php/ljis/article/view/50

Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*. http://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/116

Wachid, N., & Majid, A. (2019). Development Of The Traditional Digital Games For Strengthening Childhood ' S Verbal Skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *9*(1), 75–82. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/22802